

創作舞踊におけるモチーフの役割と発展に関する一考察

(昭和48年3月20日 受理)

三 宅 照 子*

創作という行為をその生命としてもっているそれぞれの芸術分野（舞踊・音楽・絵画・彫刻など）において同様であるように、一つの作品が出現する根底には、その作品をとおしてうたえられる内容が存在するはずである。

見る者聞く者にとって、その作品を通して作者がうたえたいもの（内容）は作品の題（テーマ）がある程度わからせてくれるが、しかし実際にわからせてくれるのは、運動・色・線・音・形といった表現の手段がそれぞれの分野において必要な方法をとって（作者の意図を）一連の動きにし、一枚の絵とし、一曲としてまとまりをもたせた時起ってくるのである。その結果、作品とそれを受容する側との間に感情移入が行なわれて「感動した」とか「わからなかった」とかの内容（作者の意図）に対する答が出てくるのである。

モチーフ（Motiv）、とは、特に舞踊の場合、作品の中で内容を衝く中心的因子の働きをするものであるといえる。

I モチーフの位置と役割

創作の過程を考えてみると、それが他から与えられたものであれ、自ら課したものであれ、創作行為の一つとして題（テーマ）を決めるということがある。題は一般的にいつてその作品の名前ということであり、順序とし

てはその選定が始めに行なわれる作業とされているが、作品ができあがってからつけられたり、つけかえられたりする場合もある。創作行為としてこれも間違いではない。これに疑問があるとすればそれは theme と motive の混同からきているものと思われる。

モチーフは動機あるいは動因と一般に訳されているが、（他の芸術分野にも共通することと考えられるが）舞踊にかぎってこれをとらえても、テーマがその作品の名前とすれば、モチーフはその作品で何を表わしたい、何をうたえたいの「何」に当るわけで、その作品の内容に深く関与するものということになる。すなわちテーマとモチーフの関係は名前と内容の関係ということになるだろう。

具体的な言葉として、文字として題が出てきていなくても、表わしたいこと、謳いあげたいことがはっきり決っておれば作品をつくりあげていくことは可能である。テーマがあとからつけられたり、かえられたりすることの可能性もここにある。

しかし、モチーフはその作品ができ上がるまで貫ぬかれ、不動のものでなければならない。モチーフが作品の骨子と呼ばれる所以はここにある。舞踊の場合とくにモチーフは単に作品づくりの動因として活躍するだけでなく、作者の狙い、意図を作品の終了までおして行く意味内容にもかかる。

たとえばここに月なら月という舞踊のテーマがあったとする。「月」だけでは作者の意図も作品の内容もよくわからない。ぼんやり

* 舞踊運動学研究室

したアングルの焦点を絞って中味を鮮明にする必要がある。すなわち、宇宙に浮ぶ天体の一つとして星としての神秘性をとりあげたいのか、月を借りてうさぎの住むというメルヘンの世界を描きたいのか、または月に思いを托して情緒的にも悲しく、あるいは心楽しくうたいあげたいのか、「お月さん」として擬人化して何かを表わそうとするのか、さらにはもっと拡大させて月への飛行ということから科学の驚異を云いたいのか、焦点を絞ってはっきりさせておかないと出来上がった作品が分裂症的であったり、舌足らずになったりする。上記のそれぞれ違う方向からのアプローチもみな「月」とテーマがついてさしつかえないのである。しかしでき上がった作品は全く違ったものになるであろう。モチーフを確立するということは作品の内容（ねらい）をはっきりさせるということなのである。このことから創作過程で「モチーフをつかむ」「モチーフがとれた」ということは作品が半分でき上がったことに値いするほど大きな意味をもつ。

だからといってテーマはどうでもいいということではなく役割が違うということである。

いまだにこのテーマとモチーフの混乱があったり、さらにはモチーフをやかましく云うのはアメリカ式で、運動を重視するのがヨーロッパ流などわけのわからぬ区別をしたがる舞踊指導者もいるが、全く困ったことである。舞踊作品の中でのモチーフの位置、役割、あるいはモチーフの必要性ということは洋の東西を問わず、作品の如何を問わず不可欠な条件なのである。

舞踊創作のポイントはうまくモチーフがとれるかどうかにかかってくるともいえるだろう。ねらいとして、イメージとしてのモチーフは比較的とりやすい。しかしこれを動きに置き換えること、すなわち舞踊作品としての具体的なモチーフにするために運動でなければ

ならないが、この動きのモチーフをとること、心のモチーフから動きのモチーフへの置き換えが大変な仕事となる。意あまって言葉足りずではないが、黙って動いて、見る人にテーマを通してそのねらいをわかって貰えるような動きというのはそういくつも転っているものではない。創作過程の最大の難所がここである。

作者の知（性）情（緒）意（志）の働きが総動員され、具象的なものから抽象化されたものまで非常に幅広い運動の中から、その作品に必要な動きが捻出される。

創作舞踊に決った表現の型がないということはこのことである。嬉しい表現はこのポーズ、悲しさはこの型ということは作者の意図する内容にそってモチーフ（動き）を発展させていくということを考えるときまった手振りがあることがおかしいということがわかるだろう。

作者の考えなり、表わそうとする内容によってそれに必要な動きが生み出されるべきで、作品変れど、テーマ違えど同じ動きが出てくるということはあり得ないことである。有ったとすればどちらかが間違っているか、あるいは両方がおかしい。

新らたに創られる作品にふさわしい動きというのはその作品にのみ必要な動きであり、それは常にオリジナルなものである。ただ注意しなければならないことは、オリジナルならどうしても好き勝手ということで一人よがりの動きになってはいけないということである。創作舞踊はわからない、むつかしいといった指摘は、あるいはそういった一人よがりの産物の結果からの批判であるかもしれない。

これは美学上の問題でもあるが、芸術行為がそれぞれの素材、手段を通して、見る人聞く人に何かを語りかけ、気づかせ、訴えることであるなら、その作品を通して、見る人聞く人とのコミュニケーションということを忘

れてはならない。

奇をてらい、こけ驚しの作品が新しい芸術行為のようにして出ているのを見るが、固定を破る、旧弊からの脱出という意味では賛成するが、表現は意図を訴えることであるなら、訴えることを失念し、自分にだけしかわからないという傲慢さは芸術行為としてはゆるされないことであろう。

もっとも作品と観者あるいは聴衆とのコミュニケーションは、見る人聞く人のそれに対する「受容力の差」ということもたしかに問題にはなるが、良い作品といわれるものは程度の差こそあれ、そのことに素養がなくても何ごとかを感じさせ訴える力をもつものである。だから作品のはじめから終りまで説明的であったり、見る人にこびるものであってはいけない。作品の価値とかよく表現されていたということは、舞踊なら舞踊の一つの作品を見終ったあと、トータルして感じられるものである。あの部分がこれの説明でこのことがあの意味でとするものではない。また、コミュニケーションをとるということは客観性を持つということでもある。作品と見る人との間に交い合うものを作るということで一人よがりでは生まれてこない。逆にわからせようと汲々としても間違ってくる。このことは見る人にこびることでもなければ、オリジナルということと対立するものでもない。

うったえたいことをしっかり捉え、そのイメージにふさわしい運動でがっちりモチーフをつくり上げておけば、何をいいたいのかわからない作品など生まれてこないはずである。舞踊作品の価値はいいかえればモチーフ如何によって左右されるといってもよい。

実際の面からモチーフについてつけ加えるべきことは、一つの作品には一つのモチーフと限ったことでなく、作品によっては二つあるいは三つのモチーフが必要とされることもあるのである。しかしこの場合でもその中

の一つが中心となり、代表されるモチーフであってこれを主動因(Leitmotive)と呼び、他を従属動因、補助モチーフと称する。そしてこのライトモチーフと補助モチーフは運動としては異なるが、作品の内容に添うという点では同一方向をとり続けねばならない。ライトモチーフはあくまで表現したい内容をもっとも強く抱えている純粋に一連の運動(具体的な身ぶりやポーズでない)でなければならない。

いまでも作品づくりというと、はじめはこうして、次の動きはこれだと運動の玉つなぎをして途中で身動きできなくなったり、分裂症の内容のままで押し通したりするのを見かけるが、作品づくりというのはその時々思いつきや自分の好みの動きを玉つなぎすることではなく、意図し計算された中から生まれた運動(モチーフ)を形式にのせて駆使し、積み上げていくという秩序ある構成作業である。その駆使されるべきエッセンスともいべきものがモチーフなのである。

パントマイム的なものはモチーフになりにくいし、イメージとしてのモチーフが煮つまっていないと動きのモチーフもとらえにくい。しっかりした作品はそのモチーフがはっきりわかる。モチーフが作品の中で活躍し迫っているのがよくわかる。

この活躍のさせ方が舞踊創作上の形式ということになるのである。

II 舞踊形式とモチーフ

作品の骨子となる運動(モチーフ)がとれたら次はそれを創作上のいろいろな形式を応用させ作品をつくり上げていくのである。

形式によって発展させるといっても、すでにある基本的なものがいつもどれでもあてはまるとは限らない。むしろその内容に適した必要な形式を動きとともに毎回発見してゆか

ねばならないと考えるべきであろう。

そのモチーフを作者の意図にそって活かすには多くの形式の中のどの形式をもってくるかということは作者の天分や能力や考えによっても違うわけである。

これが創造活動における内容が形式を規定するという一般原則にあてはまるものである。

舞踊の形式は一応基本形式としてすでに知られているもの（次項から）だけあるのではなく、又それだけで舞踊はつくれないのである。舞踊はその作品のためにその時々々の形式を探し出さなければならない。換言すればこのような無尽蔵な形式を創作者はその必要に応じて作り出していくのである。

ある意味では舞踊は一つ一つの作品が常に新しい形式を創造するといっても過言ではないだろう。

そしてその形式を生み、内容を創り出して行く中心的存在がモチーフなのである。一般に「モチーフ」の発展といわれるものがこれで作品の内容をより謳いあげるためにモチーフが変化し、活躍することをいう。

1 時間的形式とモチーフ

舞踊創作の基本形式には、四単位形式とその応用である六単位、八単位という形式がある。この他 Rando 形式、Kanon 形式、Fuge 形式などがある。

たとえばその中の一つ四単位形式をとりあげてモチーフの役割をみてみよう。

四単位形式は舞踊における時間的形式の最も基本形とされているが、この形式は舞踊にだけあるのではなく、非常に近い似た形で他の芸術分野にも存在する創作上の技法である。すなわち文学（詩）の形式にみる「起・承・転・結」はこれに当り、音楽ではその例は枚挙にいとまがないほどこの形式が多く使われており、安定する形式の一つなのである。

・四単位形式・

A単位……モチーフをかならず含む一連の運動

B単位……A単位の発展したもの、というよりモチーフを発展させたもので、それに必要な運動が肉づけされたもの。A単位がそのまま残る場合もある。この時はモチーフがくり返されるということである。

C単位……Aとコントラストにする。すなわちモチーフとコントラストの運動をつくる。

D単位……B単位の後半を終止形にするかモチーフをA・Bよりさらに発展させその後半をまとめる。

これを表にすると

四 単 位 形 式	A単位	モチーフ+x
	B単位	モチーフ'+x'
	C単位	コントラスト（モチーフに対して）
	D単位	モチーフ''+終止形

モチーフ'は発展ということであり、（two dash）は前の発展をもう一度くり返すということではなく、モチーフの原型を新たに発展させるということである。x' も A 単位の x とは全く関係のない運動でよい。発展したモチーフを補け、作品の内容にさらに関与するもので新たにつくられた一連の運動ということである。コントラスト（C単位）をつくる時もコントラストさせる対象の中心になるのはあくまでモチーフであり、モチーフに対して対象となる動きをもってくるのである。

この四単位形式の最も素朴な形はモチーフがA・B・C単位ともそっくりそのままくり返し使われるという場合であり、次にあげる曲は古くから讃美歌（437番）で親しまりてゐる曲であるが、わが国では「冬の星座」などと呼んで中学校の教科書にも出てくる有名

な曲である。この曲はきっちりと四単位形式の原型をとっている。くり返されるモチーフ（のメロディ）が作品のイメージをより確かなものにしていくのがわかる。

(A) モチーフ + x

(B) モチーフ + x'

(C) モチーフ + x' (コントラスト)

(D) モチーフ + x'' (終止形)

Rondo 形式は音楽の形式にもあるが舞踊と全く同じというのではないが、この形式でもモチーフが柱となって発展する。一つのリズムパターンあるいはフレーズの運動をAとし、それと異なる運動のリズムパターンあるいはそれを含むフレーズをB・C・Dとして、Aパターン（Aフレーズ）をはさんで、異なるB・C・D・E…の運動がつぎつぎに移行して行く形式である。AからはじまってAで終るもので、もちろん中心になるAパターンがモチーフである。

Kanon 形式におけるモチーフの活躍の方法は、モチーフが持っている運動の種類をいくつかに分割してそれに時間差をもたせてまわす方法である。分割の方法、まわし方は先にのべたように作者の能力、考え、意図する内容によって千変万化する。

Fuge 形式はモチーフが問と答の関係をとり、A運動の答としてB運動が出て、その時に新しいAの問が出るという形式である。

「舞踊形式論」は次の機会にゆずるとして、本稿ではモチーフが作品の中で形式にのっていかに関与し、作品の支柱となっているかを

明らかにしたかったのである。

上記の諸形式は舞踊創作上の方法論としての基本形式であるが、新しい形式は常に新しく創られる作品とともに生まれる。そして無限に生まれる新しい形式はこうした基本形式の認識の上で果されるものといえよう。

2 モチーフの時間的发展

作品という大きな範囲で、時間形式という方法にのせてモチーフの発展をとらえてきたが、一つの単位としてのモチーフの時間的发展を考えるとそれはリズムの変化ということになる。

この変化はラバノティション¹⁾でもとらえることができるが、最も簡単に時間的发展を考える手段として音の早さの変化（発展）を音譜でとり出してみた。条件は一番基礎的な拍子の $\frac{1}{4}$ 拍子を材料とし、4拍1小節の小節のできる多種類の時間变化をつくってみた。次頁の表がそれである。早さという点からだけみてもこうした発展が可能なのである。

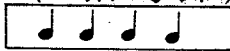
かりにこの小節をふやすと2乗乃至数乗されて倍加して行くわけで大変な数になる。これに強弱、長短、高低といった音の諸条件が重なると $\frac{1}{4}$ 拍子1小節といえどもそれはまさに無数といえる変化が可能になる。

速さということにおいても音譜でとらえられるものと運動で表わせるものと全く同一にできるというわけでもないが、人間の運動も速さという点にしばっても実に多様なテンポが生み出されるはずである。

身体の部分によってその速さを変えたり、下肢は速く上肢をゆっくりなどの複合リズムを作ってゆくと無限ではないまでも相当多様な発展が考えられる。舞踊におけるモチーフの時間的发展も方向や運動の内容を伴って限りなく変化発展させられるものといえる。又これを個とする場合、群として集団でのリズム变化を考える場合その多様さは無限といっ

(4拍1小節)

$\frac{1}{4}$



ても過言ではなさそうである。

3 空間的形式とモチーフ

時間的条件が舞踊における主要な問題であると同様に、舞踊のもう一本の柱である空間の問題についても又モチーフとの関係でとりあげておかねばならないだろう。

絵画、彫刻、建築、舞踊といった空間の問題から離れられない分野ではその基礎的なものとしてシンメトリー形式をもつ。

この Symmetrie 形式はさらに同時性シンメトリー、異時性シンメトリー、そしてア・シンメトリーといった内容に分かれる。

人間の身体も正中線から左右をみるとまづ、シンメトリックに出来ているが、家、器物、衣服など、原型はシンメトックなものから出発している。

シンメトリーは空間形式の中で最も容易に安定感を出す形式である。

モチーフを空間形式で発展させる場合、複数なら人数を割って、左右あるいは前後相称で運動すればシンメトリーは成立する。

ここでも形式論の詳述は本旨でないので省略するが、シンメトリーの構成はむつかしいことではない。鏡の原理を考えればよいのである。異時性シンメトリーも鏡の記憶ととらえれば解決する。

ただア・シンメトリーの場合は、シンメトリーの原則（相対）をこわしてシンメトリーのもつ要素（バランス）を成立させていくということになるからこれは少々厄介な形式といえる。しかしこのあたりから舞踊創作の形式が無限に湧き出る源のようにも感じられモチーフは縦横無尽の発展が行なわれ得る。ア・シンメトリーは右と左、前と後がどのような場合でもシンメトリーにならない形式で、もちろん並列にもならない。この形式を作る計算の基礎はバランスということである。AとBとの間の力の均衡、形の上でのアンバラ

ンスの運動も条件によってはバランスをとる。

舞踊では空間的な位置や形や量は異っても、運動によってバランスがとれるということである。ここに舞踊のもつ面白さもあるといえよう。

シンメトリーがバランスを基調とする形式であるなら、それと逆の立場をとる形式に Contrast 形式がある。ア・シンメトリと混同されやすいのだが、ア・シンメトリーはシンメトックなものを排除しつつバランスをとって行くもので、コントラストは全く反対のものを対比させその対比の面白さを求める形式である。前述の四単位形式の中のC単位が運動的にモチーフの運動と対比させることによって、よりモチーフの抱えているものを鮮明にさせる働きをもたせる狙いと同じく、モチーフの発展の手法の一つとしても使われる。

それはモチーフの中にある二つ以上の運動の要素を別に行なうことで、それも継時的な関係でなく行ない、そのため同時に対置される二種の運動が同一基盤をもっている場合それは成立する。

これは相互引き立て役としての効果をよりあげるため同一基盤であることが要求される。高いと低い、高さという同一基盤を持ち、速い遅いは早さという基盤の上にあって対比される条件である。何でも違ったものを組み合わせればコントラストが構成されると思うのは早計で、基盤の違うもののコントラストづくりは至難なことになる。

4 モチーフの空間的発展

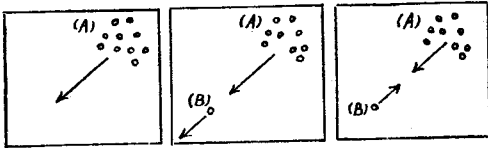
運動の空間的発展は大きくわけて、個体そのものの運動の変化と個体の運動を伴わない場の移動による変化と、その両者を含んだ場合が考えられる。なかでもモチーフの発展を考える時、前述の時間的発展とともにこの空間的発展は作品の内容に大きな影響をもつのである。

全く同じ運動のくり返しでも向きを変えるだけで印象が変わるのである。

次に簡単な例をあげてみよう。

モチーフの運動を集団で同一方向に向って行なう場合(図1)と、この状態から一人だけ移動させることで印象を変えてみよう。

まずグループ(A)から一人(B)を出し、与えられた空間(舞台なら舞台)でグループの者と対角線上に同一方向をとらせて離して位置させる(図2)次は離れた一人(B)を図2の位置で向きだけ変えてグループ(A)に向かわせる(図3)運動は同一とする。



群だけ、群から一人が離れる、離れた一人と群を向き合わせる。ただこれだけのことであっても運動がプラスされると見る人にそれぞれ違った印象が映るはずである。

例ではできるだけ条件を少なくしてあるのだが、分離、方向という空間の2条件の変化で、違った新たな印象をつくり出すということである。たとえ同じ動きであっても空間条件を変えることで発展になる。モチーフを発展させる時この計算が出来なければいけない。例はグループのものであったが個人の場合でも基本的に変りはない。

空間の発展という側面からモチーフづくりの段階で注意しなければならないことは、モチーフ自身にあまり大きな空間移動などを持ちこまないことである。発展が不鮮明になる。

III 発展と破壊

舞踊作品の中でモチーフの占める位置、あるいは役割といったことをその基本的形式とのかかわりあいを通してながめてきた。

そしてモチーフは作品の中で柱として存在するだけでなく、作者の代弁者としてその中で縦横に生きて活躍し、作品に個性を与えて行くものであることを指摘した。

その作品の中心的存在であるモチーフをうまくとらえることや、焦点ぼけしないモチーフを作るための学習は、即興教育や空間形成法などの習得を必要とすることももちろんであるが、モチーフと最も近い距離にあるのは動きのスケッチの勉強である。動きのスケッチの勉強は感じ方の学習とでも云えようか。そのものを観る心(とらえる心)的をはずさず運動でそれを表わすといった教育法はモチーフづくりの最短距離にある勉強内容といえるだろう。題材から得た内容的なモチーフを、動きのモチーフに置き換える技術も、動きのスケッチにおける勉強が応用となる。

かつて同じ原型(モチーフ)を8人の者に与え、その動き(原型)の発展をみる実験をしたことがある²⁾。

実験の主眼は空間の発展ということであったが、全く違った傾向の8通りの(一連の)動きが出たのである。

発展の内容はそれぞれの舞踊の力量を如何なく示すものであったが、内容の良し悪しはとも角として、同一原型を持ってもまことに個性的、別個の一連の動きを出したのである。

このことは同じテーマを100人に与えても100人は100の内容を感じ、そこから100のモチーフが生み出されるということでもある。

舞踊も観者との間のコミュニケーションをとるということを他の芸術分野のそれと同じく前提にしている限り、大変客観的なものである。しかし舞踊が主観的なものであるといわれるとすれば、それは創作の過程においてまことに個性的作業(群舞であっても)であるということだからかもしれない。

同一原型を8人に発展させたら全く違った発展のさせ方であったこと、しかも大胆な発

展をさせながらも原型の要素を離さずとらえていたことなど、上述の実験結果はモチーフ発展の法則にそうものであった。

モチーフを発展させる時は全体から思い切った発展を考えてみるべきである。作品の内容を代表するエッセンスの動きをそのまま使ったり、出し惜しみすることはない。問いかけ働きかけて訴えるため縦横の活躍をさせる必要がある。これは訴えたい内容を鮮明にするためである。

モチーフの発展は大胆に行なうべきであるが、一方で次のことに注意する必要もある。それは変えさえすれば発展だとする誤解である。

はじめに苦労してまとめたモチーフが変化するに従い、換骨奪胎して全く違ったものになってしまうことである。「モチーフを見失って」しまうのである。発展させるということは元も子もなくしてしまうことではない。

真のモチーフの発展は狙った内容のエッセンスを大事に守りながら思い切った変化の妙をつくることで、変化させても常に一本狙った芯が通っていなければならないということである。

「舞踊は運動で思想感情を表現するもの」とは誰でも知っていることであるが、感情を表現することは感情的に踊ることでもなければ、感情のまにまに創られるものでもない。舞踊創作をするということは非常にクールな作業である。

自分が踊りながら作る場合も、純粹に作者の立場をとる場合も、その作品の中に埋没することなく、絶えず第三者的に作品をつきはなして眺めながら進めていくことが必要である。近視眼的につづいているとモチーフを見失うことになる。

モチーフの発展は大胆に冷淡に行なったほうが良いようである。発展が破壊につながらないためにである。

- (1) ラバノテイション…ルドルフ・ラバンの創始による舞踊譜のことである。ラバアン (Laban) の記録法 (Notation) という意味である。
- (2) …運動体験とモチーフの発展の関係を調べたもの、第23回日本体育学会に発表 (大会号 P. 294)

参 考 文 献

- ① 現代教育学(8)芸術と教育 加藤周一他 岩波書店 (1960)
- ② 舞踊 邦正美 体育の科学社 (1954)
- ③ 教育舞踊原論 邦正美 万有出版社 (1954)
- ④ 動きのリズム 邦正美 " (1961)
- ⑤ シンメトリー ヘルマン・ヴィル(遠山啓訳) 紀伊国屋書店 (1970)
- ⑥ 美術教育の理念 井島勉 光生館 (1969)
- ⑦ 舞踊創作の理論と実際 渡辺江津 明治図書出版 (1964)
- ⑧ 舞踊の文化史 邦正美 岩波書店 (1968)
- ⑨ 美術と視覚(上・下) ルドルフ・アルンハイム(波多野・関訳) 美術出版社 (1964)

三宅照子

A STUDY ON THE ROLE AND DEVELOPMENT OF MOTIVE IN CREATIVE DANCE

by
Teruko Miyake

In the artistic fields of dancing, music, painting, sculpture and the like, each of which has an act of creation as its life; a work should equally have something that is originally intended to appeal to us throughout.

(I) Position and Role of Motive

A motive, in the case of dance especially, can be said to be one that plays the role of central factor giving expression to the content of a work. Supposing a theme is the name of a work, a motive is compared to the word "what" of what a work intends to express or appeal, and it is deeply associated with its content. Namely the relation between a theme and a motive is that of a name and a content. It is quite possible to create a work if we have a definite idea of what we really intend to express, even if a theme is not mentioned in concrete words. Herein lies the possibility of a theme being given or changed later on. A motive, however, must be a steady one consistent throughout a work until it is completed. That is why a motive is called the substance of a work. A motive, in the case of dance especially, not merely plays an active part as motive force in creating a work but also is the one making a creator keep up his aim or intention until the completion of a work. The movement of a motive must always have its originality as well as its objectivity. A motive is not always limited to one in a work. There are also the cases of works which have two or three motives. Even in such cases, however, one of the motives becomes a leading factor or *leitmotiv* playing a central role and the others supplemental ones. These motives differ in movements, but they have to choose the same direction in order to meet the content of a work. A pantomimic work is hard to become a motive. It is also difficult to grasp the motive of movement unless a motive as image is boiled down. A good work has a distinguishable motive that is at once active and appealing. How to activate a motive is the form of creative dance after all.

(II) Dance Form and Motive

1. Temporal form and motive
 - (a) Four-part form
 - (b) Rondo form
 - (c) Kanon form
 - (d) Fuge form
2. Temporal development of motive
3. Spatial form and motive

(a) Symmetric form

(b) Contrast form

4. Spatial development of motive

(III) How To Grasp Motive

The basic study of grasping a motive requires the mastery of an impromptu education and a spatial formation method together with the sketch of movement most closely associated. The study of the sketch of movement is also that of sensing. We must keep in mind that a motive makes quite different quality of work according to how to look at a subject matter. The study of the sketch of movement is also applied to the technique which turns a motive as image obtained from a subject matter into the motive of movement. Furthermore, the development of a motive is meant for a drastic change of the essence of the content of a work—a serial movement containing what a creator wishes to express—while it is carefully being taken care of. No matter how far a motive may be developed, the method of its development must be the one that makes a motive really appealing and consistent, and that gives another possibility of creating a much stronger one whenever developed from a different angle. Development is not meant for destruction at all.